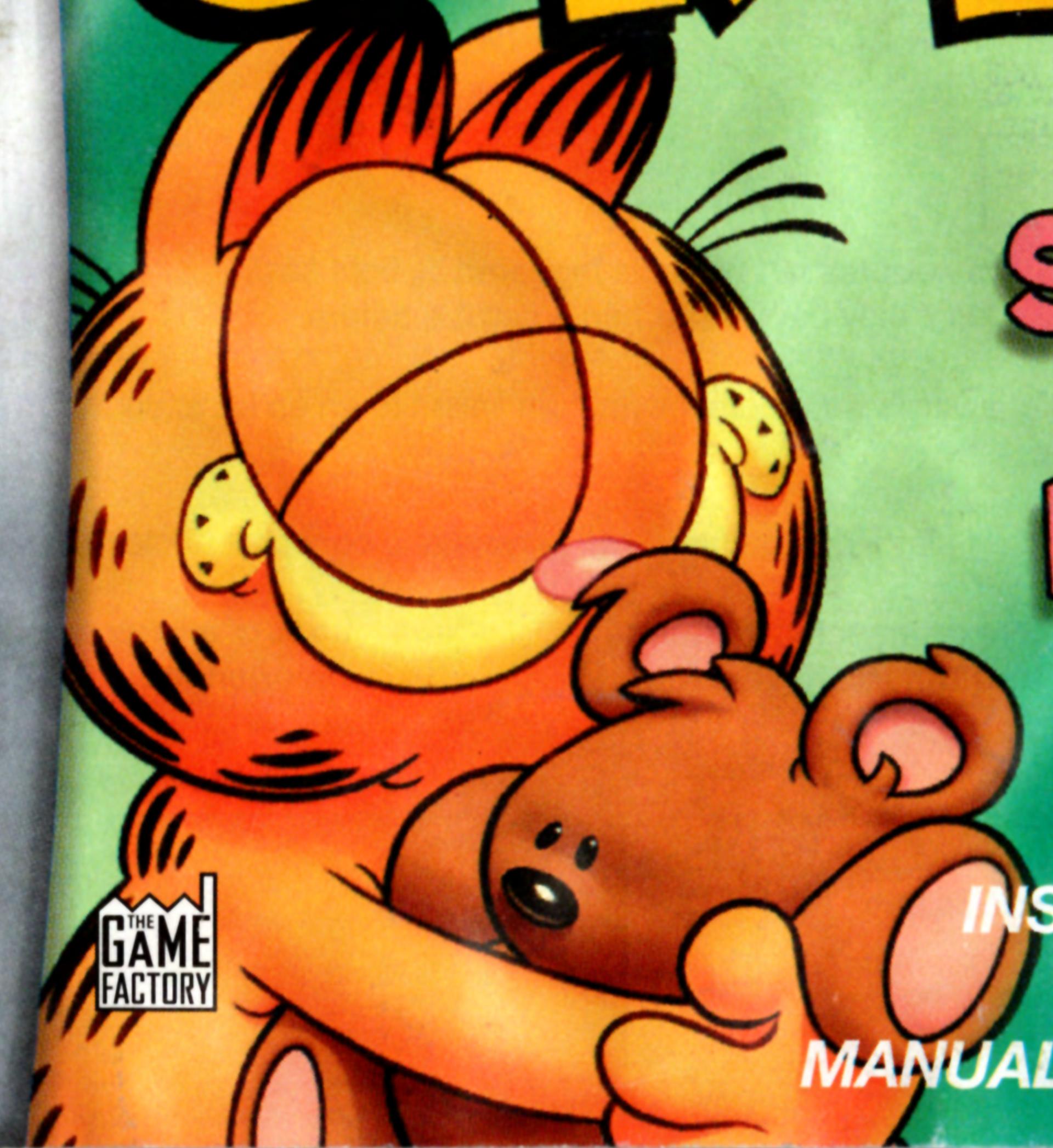


AGB-BGOE-USA

GAME BOY ADVANCE
GAME BOY®



THE
GAME
FACTORY

GARFIELD

THE SEARCH FOR POOKY

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES



WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Altered vision

Eye or muscle twitching

Involuntary movements

Loss of awareness

Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games :

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen .
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour .

!WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play .
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it .
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

!WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

LICENSED BY





TABLE OF CONTENT

Introduction	5	Alley Cats	13
Getting Started.....	6	Shopping Spree	13
Main Menu.....	7	Mall Escape.....	14
Passwords	7	Cats on Wheels	14
Level Map	8	Home Sweet Home	15
Level Instructions	9	Runaway Chickens.....	15
Game Screen Elements	11	Hurry Home	16
Mice Hunt	12	China Box Surprise	16
Garden Ransack.....	12	Friendly Neighbours.....	17
		Hostage Negotiation.....	17
		Credits	18

INTRODUCTION

Monday morning, Garfield wakes up without Pooky, his beloved teddy. Garfield is searching everywhere to find that he has been taken hostage by evil Mafioso Mice. Come midnight, Garfield must pay a big ransom, but Jon is dragging Garfield away to visit his parents and, with him on a date. Help Garfield through all sorts of adventures, distractions and chores like catching mice and runaway chickens. You MUST hurry and help Garfield on his quest to find and rescue Pooky.



GETTING STARTED

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the Garfield Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn the POWER switch ON and the Game Boy Advance Screen will appear followed by license screens and then the Language Selection Screen (if you don't see them, begin again at step 1).
4. Select your language and press the A Button to get to the Main Title Screen.
5. Press any key to start the intro and skip through the dialog with the A Button.
6. Press START to skip the intro to go right to the Main Menu.





MAIN MENU

In the Main Menu press the A Button when “NEW GAME” is highlighted. If this is not highlighted press Control Pad Up or Down to select “NEW GAME”. This will open the Difficulty Level screen. Select difficulty level EASY or HARD with Control Pad Up or Down and press the A Button to start a game with the selected difficulty level. This will take you to the Level Map. Otherwise, press the B Button to return to the Main Menu.

The “REPLAY INTRO” option will replay the intro. The “CREDITS” option will show who produced the game.

PASSWORD

If you have played the game before and completed levels you should have a password for each level you completed. You can use these passwords to continue the game from the point when you got the password.

Press Control Pad Down to highlight “PASSWORD” and then press the A Button to open the Password Screen. Move the cursor with the Control Pad to the letter of choice and press the A Button to enter the letter in the Password Field in the





bottom of the screen. Press the B Button to delete a letter. Cancel back to the Main Menu by deleting all entered letters and pressing the B Button. If you enter a valid password the cursor will move to the password and you can press the A Button to continue the game the password is granting access to.

LEVEL MAP

The Level Map is showing a map with all the locations where the levels take place. You must complete a level to get access to the next level. Locked locations are displayed without colour and will have colour when they are unlocked. Move Garfield to the location and level you want to play with the Control Pad and press the A Button to start a level. Press the B Button to skip back to the Main Menu.

The player rank is showing how skilled you are based on the number of completed levels, how well you've done in all levels and at which difficulty level you played (silver is awarded for playing at difficulty level EASY and gold for HARD).

The completion rate indicates how much of the selected level has been completed. As long as you complete the primary objective of a level you will be able to progress to the next level and you can always replay a level to reach a better completion rate and thus obtain a higher ranking.

When you have completed a level or choose to quit a level you return to the Level Map with access to play the next level or replay any previous levels.





LEVEL INSTRUCTIONS

In all levels you move Garfield around and help him avoid various obstacles. In most levels he can jump walk on the ground or the floor and jump to higher platforms or from platform to platform. Pick up all the food and goodies and avoid falling on dangerous things like broken glass or high voltage power lines. There are all sorts of creatures and bad guys who will make life hard for Garfield and you must figure out how best to avoid them or pick a fight with them.

Each level has a primary objective that you must meet to complete the level. Before the level starts you will get instructions on the primary objective and the specific game controls.

GAME CONTROLS

In all levels you move Garfield around with the Control Pad. In platform levels Garfield will duck when pressing Control Pad Down and while ducking the camera will look further down. Pressing Control Pad Up will move the camera further up. Jumping is done by pressing the A Button and you can move Garfield and change direction during a jump.

The B Button is used for special actions depending on levels. While driving in the car it is not possible to jump. See the specific levels for further details on the specific controls.

GRAB EACH MOUSE AND DROP THEM
INTO THE CAGE, ONE BY ONE

- MOVE
- Ⓐ JUMP
- Ⓑ ATTACK





HINTS

- Garfield might end up on special surfaces that require special manoeuvring. Slippery surfaces, such as oil spills, will make Garfield slide and you might need to jump to avoid further danger. Sticky surfaces, such as honey spills, will make it impossible to jump, so you must figure out how to get to other platforms.
- During levels you can pick up milk bottles to replenish Garfield's health.



PAUSE MENU

While playing a level you can press START to pause the game. Press the A Button to RESUME or make a different selection with the Control Pad if you wish to RESTART the level or QUIT to the Level Map.



GAME SCREEN ELEMENTS



Lives (if all lives are lost the game is over)



Health (if all toes turn black a life is lost)



Food level (if it's low for too long a life is lost)

0 / 378

Level score / level max. obtainable points



A mouse is carried.



A chicken is carried.



A bone is carried.





12



MICE HUNT

Jon is more focused on Garfield's job as a cat than finding Pooky. Help Garfield collect all mice in the house and put them into the cage one by one. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Move over a mouse to grab it and carry it to the cage. Garfield can only carry one mouse at a time.



GARDEN RANSACK

Perhaps the thugs buried Pooky in the garden. Help Garfield keep Odie busy digging. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Find spots where something seems burried (indicated by a pointer) and Garfield will call Odie to dig in that spot.





ALLEY CATS

The thugs left down the alley and probably sold Pooky to Eddie the alley cat. Help Garfield find the Alley Cat. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Press the B Button to fight Eddie and other obstacles.



SHOPPING SPREE

In the Mall you can buy anything, and Pooky is going for the highest bid. Help Garfield find the pawn shop while avoiding angry shop keepers and other obstacles. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Press the B Button to fight shop keepers and other obstacles.





MALL ESCAPE

Garfield must find his way out of the mall and head home to meet the demands of the thugs. Help him find the way while avoiding angry shop keepers and other obstacles. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Press the B Button to fight shop keepers and other obstacles.



CATS ON WHEELS



Jon is driving to his parent's house and bringing Garfield against his will. Beat the traffic before his hunger takes over. Move the car with the Control Pad (Left/Right changes acceleration) and press the A Button to reach and grab stuff passing by. Beware of parcels that might not contain food. Press the B Button to use the horn.





HOME SWEET HOME

Visiting Jon's parents is not helping Garfield find Pooky. Help Garfield make a mess and hopefully Jon will decide to take Garfield home. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Move over all armchairs and sofas to claw them. Stay out of Mom's way until all furniture is destroyed.



RUNAWAY CHICKENS

Doc Boy's rooster scared all the chickens away from the pen. Before Jon will go home you must help Garfield catch the chickens and bring them back to the pen, one by one. And finally, teach the rooster a lesson. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Move over a chicken to grab it and carry it to the pen. Press the B Button to fight the rooster and other obstacles.





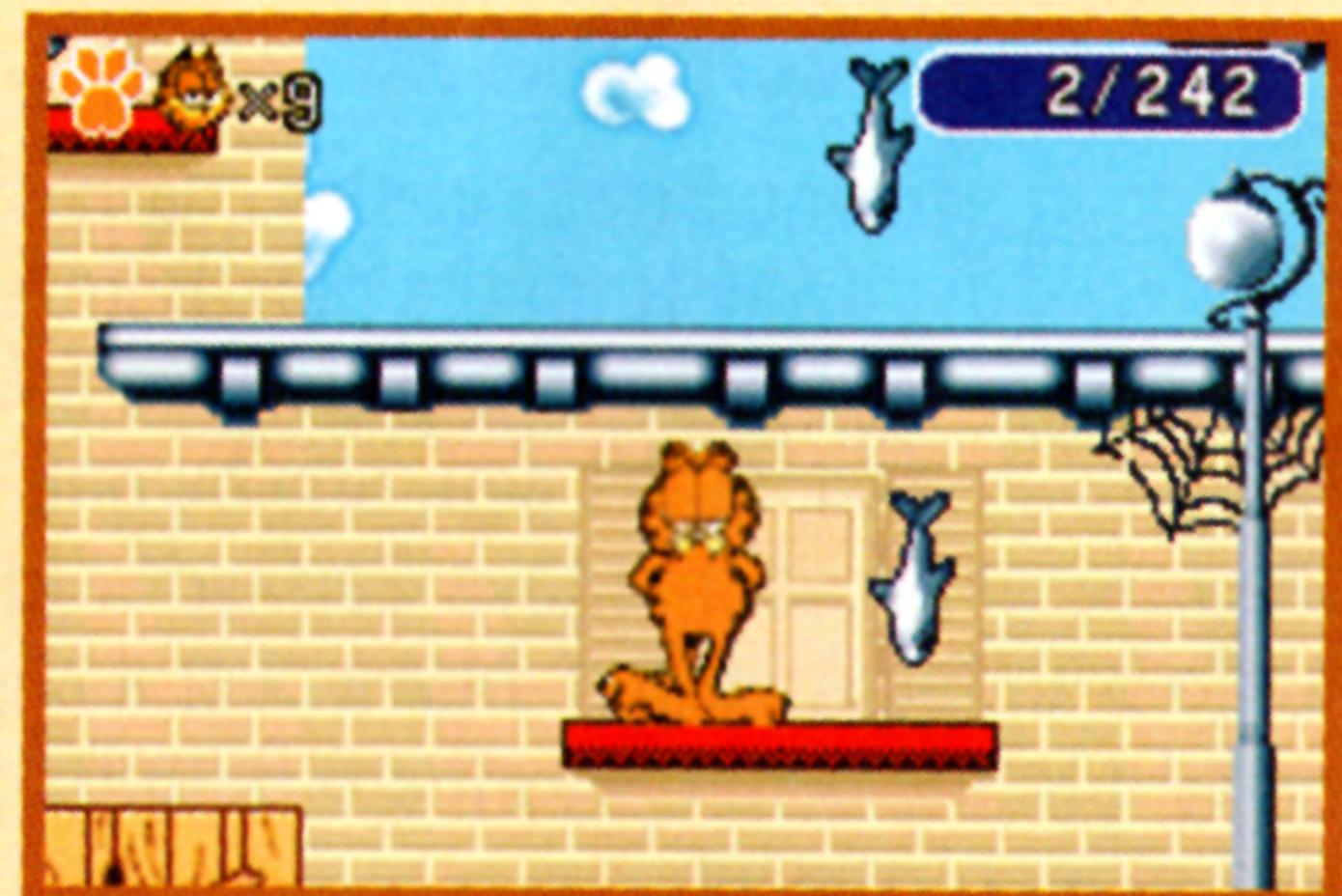
HURRY HOME

Finally, Jon is driving Garfield home. Help Garfield beat the rush hour before his hunger takes over. Move the car with the Control Pad (Left/Right changes acceleration) and press the A Button to reach and grab stuff passing by. Beware of parcels that might not contain food. Press the B Button to use the horn.



CHINA BOX SURPRISE

While driving home from the farm Garfield remembers the dinner invitation from Eddie. Help Garfield find Eddie again and go Chinese. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Press the B Button to fight obstacles.





FRIENDLY NEIGHBOURS

Jon is busy with Lisa from next door and Garfield is left in the garden to play with her dog. Help Garfield find the gate and trick the dog to open the gate, and escape the garden. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button. Move over a bone to pick it up and deliver it to the dog. Bring all bones to the dog to open the gate.



HOSTAGE NEGOTIATION

Garfield is in the attic ready for the final showdown. Garfield must fight his way through spiders and other obstacles to face the Boss Mouse who is holding Pooky hostage. Move Garfield with the Control Pad and jump with the A Button jump. Press the B Button to beat spiders and to finally fight the Boss Mouse.





CREDITS

INTERACTIVE VISION A/S

Executive Producer

Jacob Buck

Producer

Piotr "Gigant" Gagatek

Concept

Jacob Buck

Allan Kirkeby

Design

Maciej "Bushi" Witkowski

Jacob Buck

GFX Artists

Marcin "Manayupa" Zdrojewski

Mariusz "Maszur" Kadewski

Marek "Agnus" Małowski

Marek "Edvin" Sikorski

Krzysztof "Zyziu" Szkliniarz

Krystian "Kryzys" Bąk

Quality Assurance

Grzegorz "Shield" Tarczyński

Przemysław "Plex" Plaskowicki

Allan Kirkeby

Christian Lillbäck

Programming Lead

Bartosz Urbaniak

Programming

Rafal Icek

Pawel Hasid

Jacob Buck

Thomas Gjørup

Music & Sounds

Pic Saint Loup

Thanks to

Sven Christensen

Martin Tørring

Henrik Kjeldsen

Mikkel Fredborg

Lasse Cleveland



Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)



SOMMAIRE

Introduction	19	Chats de gouttière	27
Préparatifs	20	Furie dans les magasins	27
Menu principal	21	Fuite du centre commercial	28
Mots de passe.....	21	Félin motorisé	28
Carte des niveaux.....	22	Doux logis	29
Instructions du niveau	23	Poulets en liberté	29
Éléments de l'écran de jeu	25	Retour en trombe	30
Chasse aux souris.....	26	Surprise chinoise	30
Saccage du jardin.....	26	Charmants voisins	31
		Négociation	31
		Générique.....	32

INTRODUCTION

Un lundi matin, Garfield se réveille sans Pooky, son ours en peluche adoré. Garfield le cherche partout et découvre qu'il a été enlevé par des souris mafieuses. Il doit verser une rançon considérable à minuit, mais Jon l'emmène chez ses parents et à une demande de rendez-vous. Aide Garfield à venir à bout de toutes ces aventures, distractions et corvées telles que la chasse aux souris ou la capture de poulets. Tu DOIS te dépêcher d'aider Garfield afin qu'il puisse sauver Pooky.



PRÉPARATIFS

1. Éteindre le Nintendo Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer de cartouche lorsque le Game Boy Advance est allumé.
2. Insérer la cartouche de Garfield dans le logement du Game Boy Advance. Appuyer fermement pour enclencher la cartouche de jeu.
3. Allumer le Game Boy Advance (interrupteur sur ON). L'écran Game Boy Advance apparaît, suivi des écrans de licence et de sélection de langue (dans le cas contraire, revenir à la première étape).
4. Sélectionner la langue et appuyer sur le Bouton A pour rejoindre l'écran de titre.
5. Pour lancer l'introduction, appuyer sur un bouton quelconque ; pour écouter les dialogues, appuyer sur le Bouton A.
6. Pour écouter l'introduction et rejoindre directement le menu principal, appuyer sur START.





MENU PRINCIPAL

Dans le menu principal, appuie sur le Bouton A lorsque "NOUV. PARTIE" est affiché en surbrillance. Si cet élément n'est pas en surbrillance, appuie sur la manette + vers le haut ou le bas pour sélectionner "NOUV. PARTIE". Ceci ouvrira l'écran du degré de difficulté. Sélectionne la difficulté FACILE ou DIFFICILE en appuyant sur la manette + vers le haut ou le bas et appuie sur le Bouton A pour lancer une partie au degré de difficulté sélectionné. Ceci t'amènera sur la carte des niveaux. Il est également possible d'appuyer sur le Bouton B pour revenir au menu principal.

L'option "REDIFF. INTRO" relancera l'animation d'introduction. L'option "GÉNÉRIQUE" affichera la liste de l'équipe de production du jeu.

MOTS DE PASSE

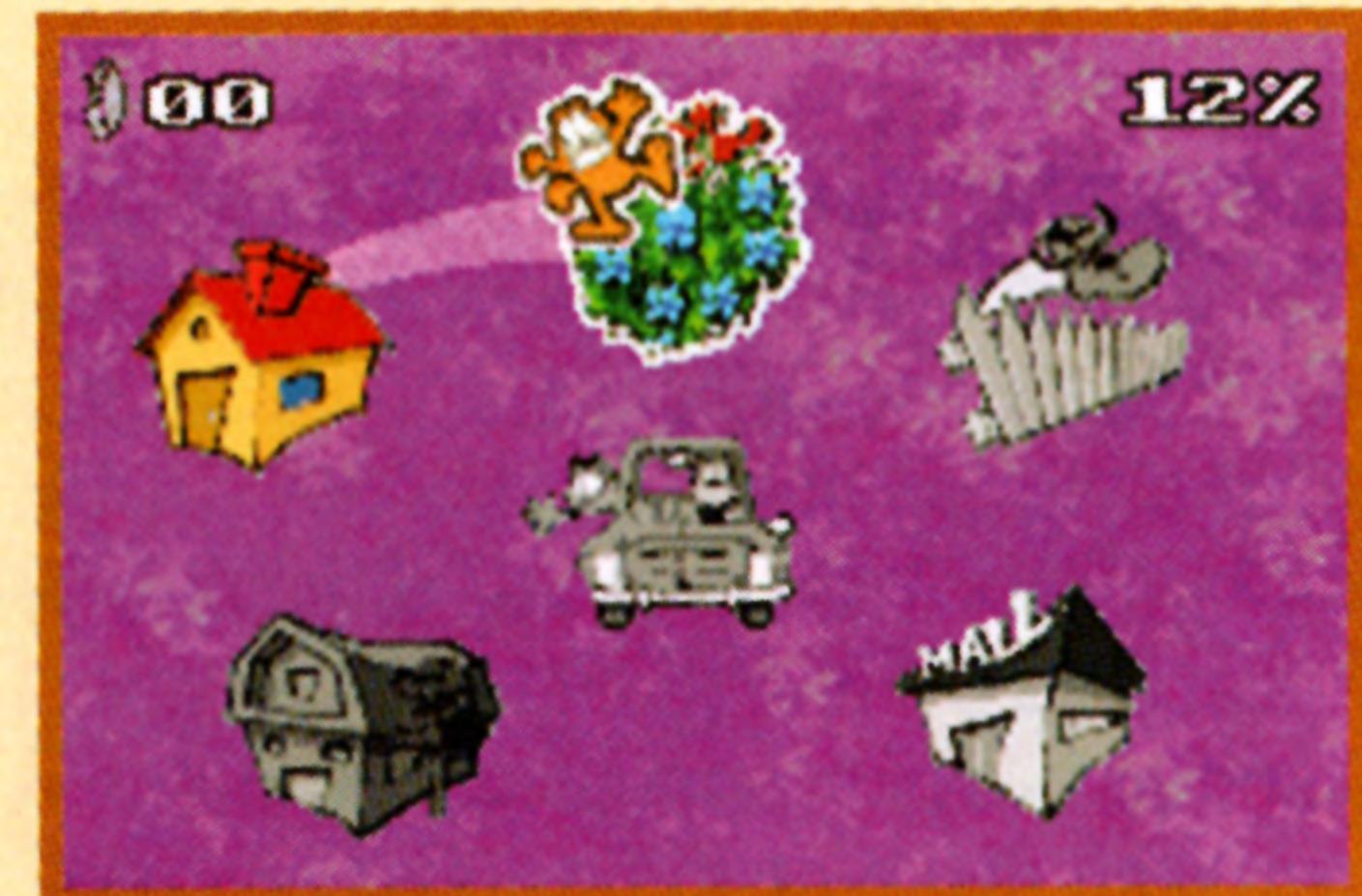
Si tu as déjà joué et réussi des niveaux, tu dois disposer d'un mot de passe pour chaque niveau réussi. Tu peux utiliser un mot de passe pour reprendre la partie à l'endroit où tu l'as obtenu.

Appuie sur la manette + vers le bas afin de mettre "MOT DE PASSE" en surbrillance et appuie sur le Bouton A pour





ouvrir l'écran de mot de passe. À l'aide de la manette +, déplace le curseur sur la lettre souhaitée et appuie sur le Bouton A pour saisir cette lettre dans le champ du mot de passe situé au bas de l'écran. Pour effacer une lettre, appuie sur le Bouton B. Pour annuler et revenir au menu principal, efface toutes les lettres saisies et appuie sur le Bouton B. Si tu saisies un mot de passe correct, le curseur se placera sur le mot de passe et tu pourras appuyer sur le Bouton A pour reprendre la partie à l'endroit correspondant au mot de passe saisi.



CARTE DES NIVEAUX

La carte des niveaux présente tous les endroits où se déroulent les niveaux. Il est nécessaire de terminer un niveau pour passer au suivant. Les lieux verrouillés sont affichés en grisé ; ils apparaîtront en couleur lorsqu'ils auront été débloqués. Amène Garfield sur l'endroit et le niveau auquel tu désires jouer à l'aide de la manette + et appuie sur le Bouton A pour rejoindre un niveau. Appuie sur le Bouton B si tu préfères revenir au menu principal.

Le classement de joueur indique tes compétences en fonction du nombre de niveaux terminés, de tes performances dans chacun des niveaux et du degré de difficulté choisi (le degré FACILE rapporte des récompenses en argent et le degré DIFFICILE des récompenses en or).

La progression indique le pourcentage d'achèvement du niveau sélectionné. Mener à bien l'objectif



principal d'un niveau permet de passer au niveau suivant ; par la suite, tu pourras toujours rejouer un niveau pour améliorer ton taux de progression et obtenir ainsi un meilleur classement. Après avoir réussi ou quitté un niveau, tu rejoins la carte des niveaux où tu pourras passer au niveau suivant ou rejouer l'un des niveaux précédents.

INSTRUCTIONS DU NIVEAU

Dans chaque niveau, tu déplaceras Garfield et l'aideras à éviter divers obstacles. Dans la plupart des niveaux, il pourra marcher sur le sol et sauter vers une plate-forme plus élevée ou de plate-forme en plate-forme. Ramasse toute la nourriture et tous les objets et évite de tomber sur des obstacles tels que les éclats de verre et les lignes à haute tension. Tu rencontreras de nombreux adversaires et créatures qui mèneront la vie dure à Garfield. À toi de découvrir comment les éviter ou les combattre.

Chaque niveau comporte un objectif principal à mener à bien pour réussir le niveau. En début de niveau, tu recevras des instructions au sujet de l'objectif principal et des commandes de jeu spécifiques.

COMMANDES DE JEU

Dans tous les niveaux, tu déplaceras Garfield à l'aide de la manette +. Dans les niveaux de plates-formes, Garfield pourra esquiver si tu appuies sur la manette + vers le bas ; ceci abaissera également la





vue de la caméra. Pour remonter la vue de la caméra, appuie sur la manette + vers le haut. Pour faire sauter Garfield, appuie sur le Bouton A ; tu pourras déplacer Garfield et changer de direction pendant un saut. Le Bouton B permet d'exécuter des actions spéciales selon les niveaux. Pour en savoir plus sur ces commandes spécifiques, reporte-toi aux niveaux correspondants.



ASTUCES

- Garfield se retrouvera parfois sur des surfaces exigeant des manœuvres spéciales. Les surfaces glissantes telles que les flaques d'huile feront déraper Garfield et il sera parfois nécessaire de sauter pour éviter d'autres dangers. Les surfaces collantes, comme les flaques de miel, empêcheront Garfield de sauter ; il faudra alors trouver un autre moyen de rejoindre les plates-formes.
- Dans les niveaux, tu pourras ramasser des bouteilles de lait pour reconstituer la santé de Garfield.

MENU PAUSE

En cours de niveau, il est possible d'appuyer sur START pour mettre le jeu en pause. Appuie sur le Bouton A pour REPRENDRE la partie ou sélectionne une autre option à l'aide de la manette + pour RECOMMENCER le niveau ou QUITTER vers la carte des niveaux.



ÉLÉMENTS DE L'ÉCRAN DE JEU



Vite (se perdi tutte le vite muori).



Salute (perdi una vita quando ogni volta che tutte le impronte sono nere).



Livello cibo (se basso per troppo tempo perdi una vita).

0 / 378

Punti/punti max. guadagnabili



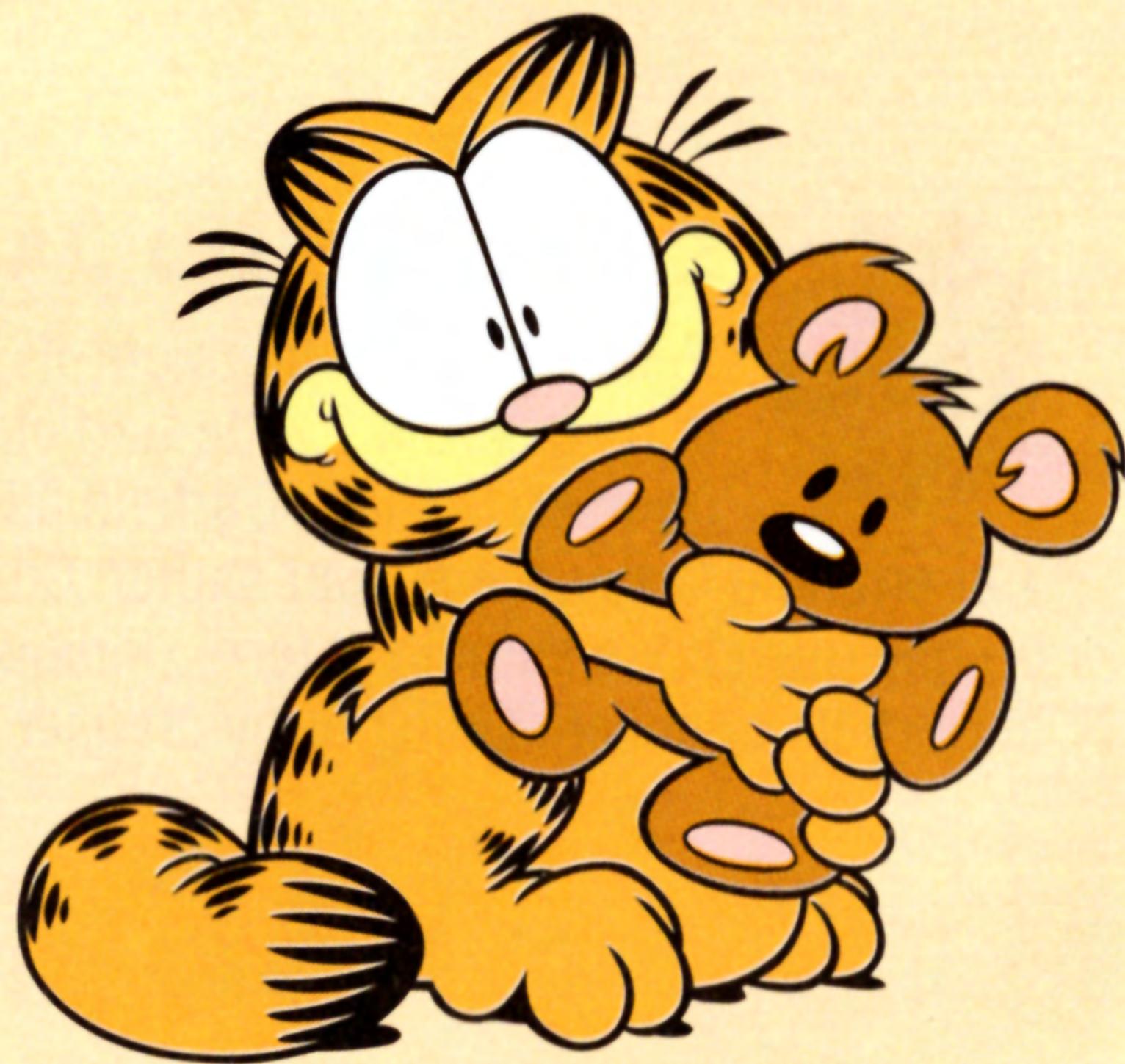
C'è un topo.



C'è un pollo.



C'è un osso.





CHASSE AUX SOURIS

Jon s'intéresse plus au travail de Garfield qu'au sauvetage de Pooky. Aide Garfield à attraper toutes les souris de la maison et à les mettre en cage une par une. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Pour attraper une souris, passe au-dessus d'elle et amène-la jusqu'à la cage. Garfield ne peut transporter qu'une souris à la fois.



SACCAGE DU JARDIN

Peut-être les bandits ont-ils enterré Pooky dans le jardin ? Aide Garfield à obliger Odie à creuser. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Cherche les endroits où quelque chose semble enterré (indiqués par un pointeur) et Garfield appellera Odie pour y creuser.





CHATS DE GOUTTIÈRE

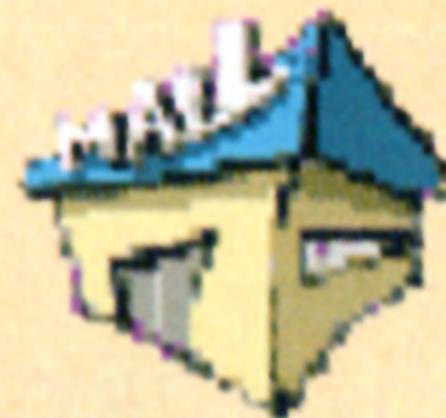
Les bandits sont partis dans la ruelle et ont probablement vendu Pooky à Eddie, le chat de gouttière. Aide Garfield à retrouver le chat de gouttière. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Appuie sur le Bouton B pour combattre Eddie et triompher des obstacles.



FURIE DANS LES MAGASINS

Dans le centre commercial, tu pourras acheter tout ce que tu veux, mais c'est Pooky que tu recherches. Aide Garfield à trouver le mont-de-piété en évitant les vendeurs en colère et autres obstacles. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Appuie sur le Bouton B pour combattre les vendeurs et triompher des obstacles.





FUITE DU CENTRE COMMERCIAL

Garfield doit quitter le centre commercial et rentrer chez lui pour répondre aux exigences des bandits. Aide-le à trouver son chemin en évitant les vendeurs en colère et autres obstacles. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Appuie sur le Bouton B pour combattre les vendeurs et triompher des obstacles.



FÉLIN MOTORISÉ

Jon se rend en voiture chez ses parents et y emmène Garfield de force. Viens à bout des embouteillages avant que la faim n'ait raison de Garfield. Déplace la voiture à l'aide de la manette + (Gauche/Droite pour l'accélération) et appuie sur le Bouton A pour attraper des objets au passage. Prends garde aux paquets ne contenant pas de nourriture. Appuie sur le Bouton B pour utiliser l'avertisseur.





DOUX LOGIS

Rendre visite aux parents de Jon n'aide pas Garfield à retrouver Pooky. Aide Garfield à tout saccager pour tenter de convaincre Jon de le ramener à la maison. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Saute sur tous les fauteuils et canapés pour les griffer. Reste hors d'atteinte de la maman de Jon jusqu'à ce que tous les meubles aient été détruits.



POULETS EN LIBERTÉ

Le coq de Doc Boy a fait fuir tous les poulets du poulailler. Pour que Jon puisse rentrer chez lui, tu dois aider Garfield à attraper les poulets et à les remettre un à un dans le poulailler puis à donner une leçon à ce coq. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Pour attraper un poulet, passe au-dessus de lui et ramène-le au poulailler. Appuie sur le Bouton B pour combattre le coq et triompher des obstacles.





RETOUR EN TROMBE

Jon ramène enfin Garfield à la maison en voiture. Viens à bout des embouteillages avant que la faim n'ait raison de Garfield. Déplace la voiture à l'aide de la manette + (Gauche/Droite pour l'accélération) et appuie sur le Bouton A pour attraper des objets au passage. Prends garde aux paquets ne contenant pas de nourriture. Appuie sur le Bouton B pour utiliser l'avertisseur.



SURPRISE CHINOISE

En revenant de la ferme, Garfield se rappelle l'invitation à dîner d'Eddie. Aide Garfield à retrouver Eddie et à aller au restaurant chinois. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Appuie sur le Bouton B pour triompher des obstacles.





CHARMANTS VOISINS

Pendant que Jon discute avec Lisa, Garfield reste dans son jardin pour jouer avec son chien. Aide Garfield à trouver la porte, à tromper le chien pour l'ouvrir et à s'enfuir. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Pour attraper un os, passe au-dessus de lui et apporte-le au chien. La porte s'ouvrira si tu apportes au chien tous les os.



NÉGOCIATION

Garfield est au grenier, prêt pour l'affrontement final. Il doit se frayer un chemin à travers les araignées et autres obstacles pour affronter le chef des souris qui tient Pooky en otage. Déplace Garfield à l'aide de la manette + et emploie le Bouton A pour sauter. Appuie sur le Bouton B pour triompher des araignées et combattre le chef des souris.





GÉNÉRIQUE

INTERACTIVE VISION A/S**Producteur exécutif**

Jacob Buck

Producteur

Piotr "Gigant" Gagatek

Concept

Jacob Buck

Allan Kirkeby

Conception

Maciej "Bushi" Witkowski

Jacob Buck

Infographie

Marcin "Manayupa" Zdrojewski

Mariusz "Maszur" Kadewski

Marek "Agnus" Masłowski

Marek "Edvin" Sikorski

Krzysztof "Zyziu" Szkliniarz

Krystian "Kryzys" Bąk

Assurance qualité

Grzegorz "Shield" Tarczyński

Przemysław "Plex" Plaskowicki

Allan Kirkeby

Christian Lillbäck

Responsable de la programmation

Bartosz Urbaniak

Programmation

Rafal Icek

Pawel Hasid

Jacob Buck

Thomas Gjørup

Musique & son

Pic Saint Loup

Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

Remerciements à

Sven Christensen

Martin Tørring

Henrik Kjeldsen

Mikkel Fredborg

Lasse Cleveland





ÍNDICE

Introducción.....	33
Inicio.....	34
Menú Principal.....	34
Contraseñas	35
Mapa de niveles	36
Instrucciones del nivel	37
Elementos de la pantalla de juego	39
Mice Hunt (Caza de ratones).....	40
Garden Ransack (Saqueo en el jardín)	40

Alley Cats (Gatos en el callejón)	41
Shopping Spree (Locura comercial).....	41
Mall Escape (Centro comercial)	42
Cats on Wheels (Gatos sobre ruedas).....	42
Home Sweet Home (Hogar, dulce hogar)	43
Runaway Chickens (Pollos a la fuga)	43
Hurry Home (Rápido, a casa).....	44
China Box Surprise (Sorpresa china)	44
Friendly Neighbours (Amables vecinos).....	45
Hostage Negotiation (Negociando rehenes) .	45
Créditos	46

INTRODUCCIÓN

El lunes por la mañana, Garfield se despierta sin Pooky, su querido osito de peluche. Tras buscarlo por todas partes, descubre que el malvado Mafioso Mice se lo ha llevado de rehén. A medianoche, Garfield tiene que ir a pagar un fuerte rescate, pero Jon se ha empeñado en que vaya a una cita con él para visitar a sus padres. Ayuda a Garfield a superar todo tipo de aventuras, distracciones y misiones, como atrapar ratones o pollos que se dan a la fuga. TIENES QUE darte prisa y ayudar a Garfield a encontrar y rescatar a Pooky.



INICIO

1. Apaga tu Nintendo Game Boy® Advance. Nunca introduzcas ni saques un cartucho con la consola encendida.
2. Introduce el cartucho de Garfield en la ranura de la Game Boy Advance. Para asegurar la posición del cartucho, presiona hasta el fondo.
3. Enciende la consola y aparecerá la pantalla de Game Boy Advance seguida de las pantallas de licencia y la pantalla de selección de idioma (si no aparecen, vuelve al paso 1).
4. Selecciona el idioma y pulsa el Botón A para pasar a la pantalla principal del título.
5. Pulsa cualquier tecla para que comience la presentación; Puedes saltar el diálogo pulsando el Botón A.
6. Pulsa Start para saltar la introducción y pasar al menú Principal.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú Principal, pulsa el Botón A una vez marcada la opción “NEW GAME” (nueva partida). Si no está marcada, pulsa el + Panel de Control Arriba y Abajo para seleccionar





“NEW GAME” (nueva partida). Se abrirá entonces la pantalla de Nivel de dificultad. Selecciona un nivel de dificultad, EASY (fácil) o HARD (difícil) con + Panel de Control Arriba y Abajo, y pulsa el Botón A para empezar una partida con el nivel de dificultad seleccionado. Accederás así al mapa de niveles. También puedes pulsar el Botón B para regresar al menú Principal.

La opción “REPLAY INTRO” (repetir presentación) repetirá la secuencia de presentación. La opción “CREDITS” (créditos) te explica quién ha estado a cargo de la creación del juego.

CONTRASEÑAS

Si ya has jugado anteriormente y has completado uno o más niveles, deberías tener una contraseña para cada nivel superado. Puedes usar estas contraseñas para continuar la partida desde el punto en que se asignó la contraseña.

Pulsa + Panel de Control Abajo para resaltar “PASSWORD” (contraseña) y, a continuación, pulsa el Botón A para abrir la pantalla de la contraseña. Mueve el cursor con el + Panel de Control hasta la letra que deseas, y pulsa el Botón A para introducir la letra en el campo de la contraseña que aparece





en la parte inferior de la pantalla. Pulsa el Botón B para borrar una letra. Puedes cancelar y regresar al menú Principal borrando todas las letras introducidas y pulsando el Botón B. Si introduces una contraseña válida, el cursor se moverá hasta la contraseña y podrás pulsar el Botón A para continuar con la partida a la que la contraseña te permite acceder.

MAPA DE NIVELES

El mapa de niveles muestra un mapa con los puntos donde están los niveles. Debes completar un nivel para poder acceder al siguiente. Los lugares bloqueados aparecen en gris, y cambiarán de color una vez hayan sido desbloqueados. Mueve a Garfield hasta el lugar y el nivel que deseas jugar utilizando el + Panel de Control, y pulsa el Botón A para comenzar un nivel. Pulsa el Botón B para regresar al menú Principal.

El player rank (rango del jugador) te muestra tu nivel de destreza basándose en el número de niveles completados, en tu rendimiento en todos los niveles y en el nivel de dificultad en el que has jugado (se concede plata por jugar en el nivel de dificultad EASY (fácil), y oro por jugar en el HARD (difícil)).

El completion rate (porcentaje completado) indica qué porcentaje del nivel seleccionado ha sido superado. Siempre que superes el objetivo principal de un nivel, podrás avanzar al siguiente nivel, y siempre puedes volver a jugar un nivel para intentar conseguir un porcentaje completado más alto y obtener así una clasificación mejor.



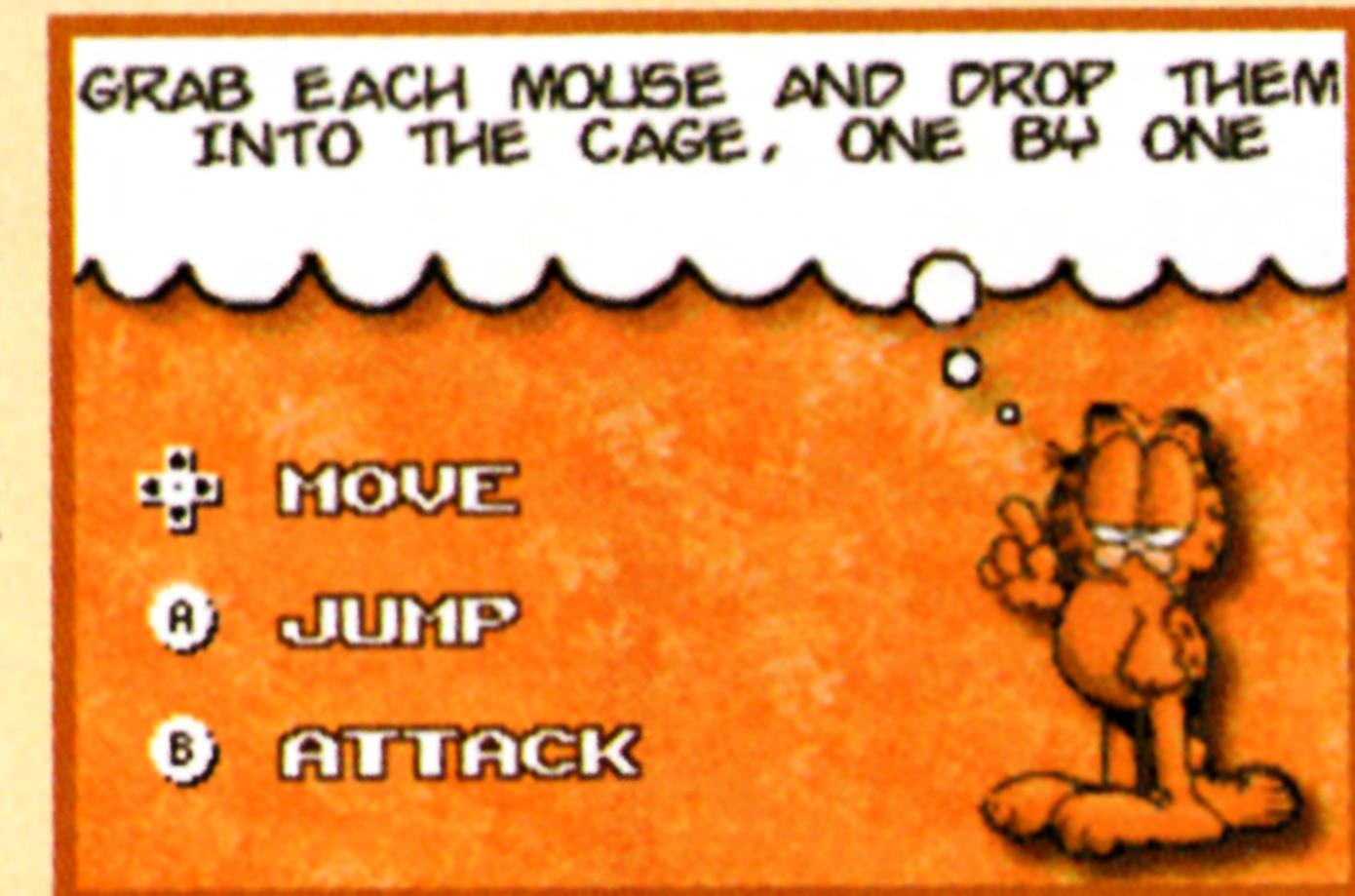


Cuando hayas completado un nivel o decidas abandonar un nivel, regresarás al mapa de niveles, donde podrás acceder al siguiente nivel o repetir niveles anteriores.

INSTRUCCIONES DEL NIVEL

En todos los niveles deberás mover a Garfield y ayudarle a esquivar diferentes obstáculos. En la mayoría de los niveles, puede saltar y caminar sobre el suelo y saltar a plataformas más altas o de una plataforma a otra. Recoge toda la comida y los objetos y evita caer sobre cosas peligrosas, como cristales rotos o las líneas de alto voltaje. Hay todo tipo de criaturas y personajes malvados que le pondrán las cosas difíciles a Garfield, y tú debes descubrir cuál es la mejor manera de evitarlos o de enfrentarte a ellos.

Cada nivel tiene un objetivo principal que deberás cumplir si quieras completar el nivel. Antes de que comience el nivel, recibirás instrucciones sobre el objetivo principal y los controles específicos del juego.



CONTROLES DEL JUEGO

En todos los niveles, debes mover a Garfield utilizando el + Panel de Control. En los niveles de plataforma, Garfield se agachará al pulsar + Panel de Control Abajo, y cuando esté agachado la cámara



bajará aún más. Al pulsar + Panel de Control Arriba, la cámara subirá más. Para saltar hay que pulsar el Botón A, y se puede mover a Garfield y cambiar de dirección durante un salto. El Botón B se utiliza para acciones especiales dependiendo de los niveles. No se puede saltar al mismo tiempo que se conduce el coche. Consulta cada nivel si necesitas más información sobre los controles específicos.

PISTAS

- Garfield puede pasar sobre unas superficies especiales en las que se necesitan maniobras especiales. Las superficies resbaladizas, como aquellas en las que se ha derramado aceite, harán que Garfield patine, por lo que tendrás que saltar para evitar mayores peligros. Las superficies pegajosas, como aquellas en las que se ha derramado miel, impedirán que nuestro personaje pueda saltar, por lo que deberás encontrar la manera de llegar a otras plataformas.
- Durante los niveles puedes recoger botellas de leche para que Garfield recupere su salud.

MENÚ PAUSA

En cualquier momento a lo largo del nivel puedes pulsar Start para detener la partida. Pulsa el Botón A para RESUME (continuar) o selecciona otra opción con el + Panel de Control si quieras RESTART (reiniciar) el nivel o QUIT (salir) al mapa de niveles.





ELEMENTOS DE LA PANTALLA DE JUEGO



Vidas (si se agotan todas las vidas, termina la partida)



Salud (Si todos los dedos se vuelven negros, se pierde una vida)



Nivel de alimentos (si está bajo demasiado tiempo, se pierde una vida)

0 / 378

Puntos del nivel / máx. de puntos del nivel



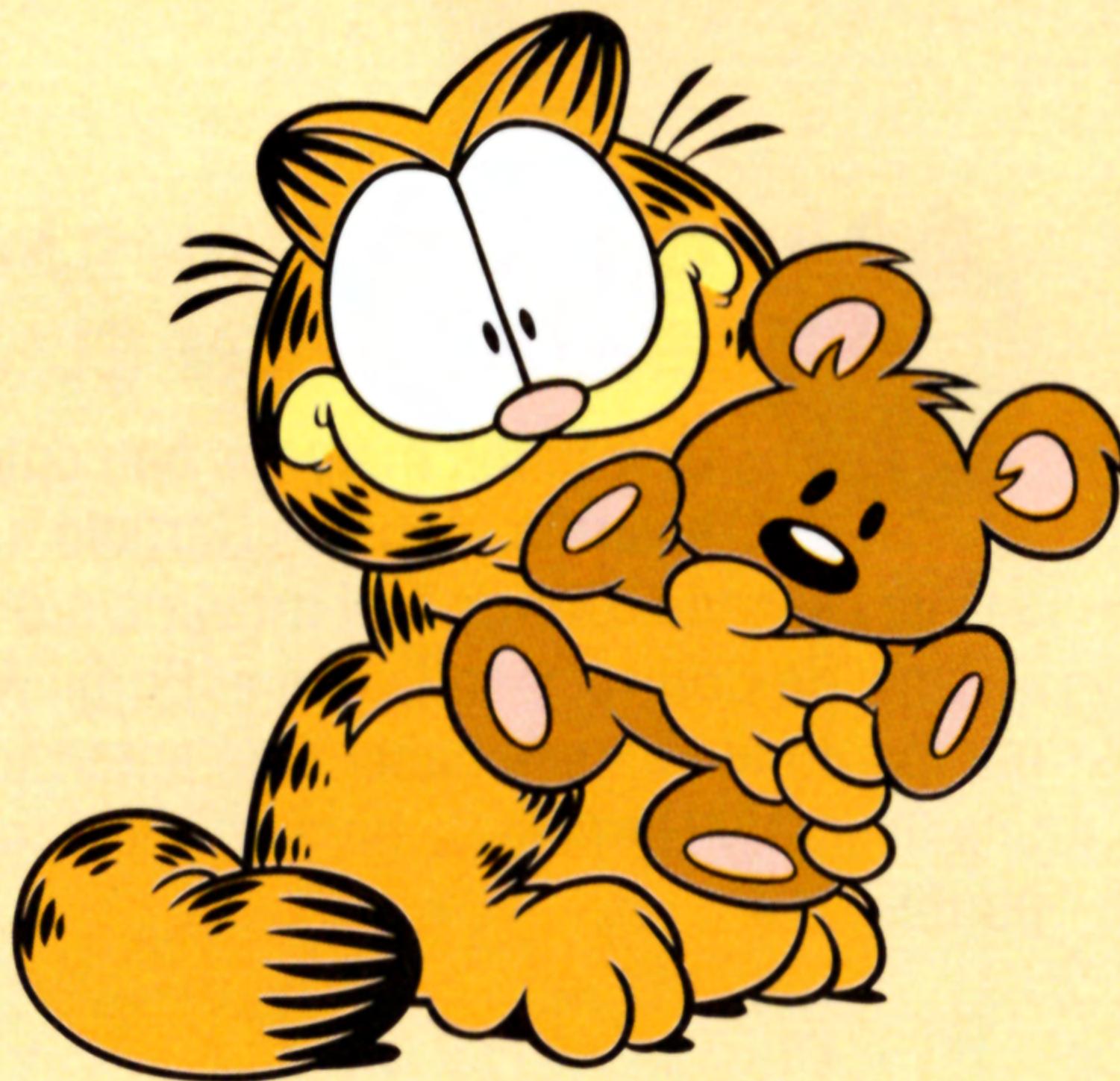
Lleva un ratón.



Lleva un pollo.



Lleva un hueso.





MICE HUNT (CAZA DE RATONES)

Jon está más preocupado por el trabajo de Garfield como gato que por encontrar a Pooky.

Ayuda a Garfield a cazar todos los ratones de la casa y ponerlos en la jaula uno a uno. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pasa sobre un ratón para cogerlo y llévalo hasta la jaula. Garfield sólo puede llevar un ratón cada vez.



GARDEN RANSACK (SAQUEO EN EL JARDÍN)

Quizás los matones han enterrado a Pooky en el jardín. Ayuda a Garfield a mantener ocupado a Odie cavando. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Encuentra los puntos donde parece haber algo enterrado (indicados con una flecha) y Garfield llamará a Odie para que cave en ese punto.





ALLEY CATS (GATOS EN EL CALLEJÓN)

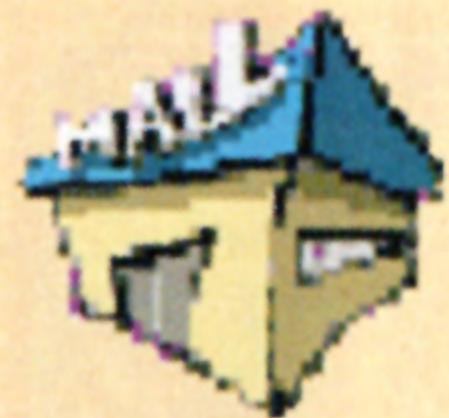
Los matones se marcharon por el callejón y seguramente le vendieron Pooky a Eddie, el ratón del callejón. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pulsa el Botón B para enfrentarte a Eddie y a otros obstáculos.



SHOPPING SPREE (LOCURA COMERCIAL)

En el centro comercial se puede comprar cualquier cosa, y Pooky va a por la puja más alta. Ayuda a Garfield a encontrar la casa de empeños evitando dependientes gruñones y otros obstáculos. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pulsa el Botón B para enfrentarte a los dependientes y a otros obstáculos.





MALL ESCAPE (CENTRO COMERCIAL)

Garfield debe encontrar el modo de salir del centro comercial y marcharse a casa para cumplir con las demandas de los matones. Ayúdale a encontrar el camino esquivando a los dependientes gruñones y otros obstáculos. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pulsa el Botón B para enfrentarte a los dependientes y a otros obstáculos.



CATS ON WHEELS (GATOS SOBRE RUEDAS)

Jon está conduciendo a casa de sus padres y lleva a Garfield contra su voluntad. Esquiva el tráfico antes de que el hambre se apodere de él. Mueve el coche con el + Panel de Control (Izquierda/Derecha cambia la aceleración) y pulsa el Botón A para sacar la mano y coger las cosas que pasan. Cuidado con los paquetes que podrían no llevar comida. Pulsa el Botón B para usar el claxon.





HOME SWEET HOME (HOGAR, DULCE HOGAR)

Visitar a los padres de Jon no le está ayudando a Garfield a encontrar a Pooky. Ayuda a Garfield a destrozarlo todo para ver si Jon decide llevárselo a casa. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Muévete por encima de los sillones y los sofás para arañarlos bien. Aléjate de Mami hasta haber destruido todos los muebles.



RUNAWAY CHICKENS (POLLOS A LA FUGA)

El gallo de Doc Boy ha asustado a todos los pollos, y se han escapado del corral. Antes de que Jon se vaya a casa, ayúda a Garfield a atrapar a todos los pollos y llévalos de vuelta al corral uno a uno. Y además, le darás una lección al gallo. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Colócate sobre un pollo para cogerlo y llevarlo al corral. Pulsa el Botón B para enfrentarte al gallo y a otros obstáculos.





HURRY HOME (RÁPIDO, A CASA)

Por fin, Jon se lleva a Garfield a casa. Ayuda a Garfield a avanzar en hora punta antes de que el hambre se apodere de él. Mueve el coche con el + Panel de Control (Izquierda/Derecha cambia la aceleración) y pulsa el Botón A para sacar la mano y coger las cosas que pasan. Cuidado con los paquetes que podrían no llevar comida. Pulsa el Botón B para usar el claxon.



CHINA BOX SURPRISE (SORPRESA CHINA)

Conduciendo a casa desde la granja, Garfield recuerda la invitación a cenar de Eddie. Ayuda a Garfield a volver a encontrar a Eddie para ir a tomar comida china. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pulsa el Botón B para enfrentarte a los obstáculos.





FRIENDLY NEIGHBOURS (AMABLES VECINOS)

Jon está ocupado con Lisa, la vecina, y deja a Garfield en el jardín para que juegue con su perro. Ayuda a Garfield a encontrar la verja y a engañar al perro para que la abra y pueda escapar del jardín. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Colócate sobre un hueso para cogerlo y llevárselo al perro. Llévales todos los huesos al perro para que se abra la verja.



HOSTAGE NEGOTIATION (NEGOCIANDO REHENES)

Garfield está en el ático listo para el final. Debe avanzar luchando con las arañas y otros obstáculos y enfrentarse al Jefe Ratón que se ha llevado a Pooky de rehén. Controla el movimiento de Garfield con el + Panel de Control y salta con el Botón A. Pulsa el Botón B para enfrentarte a las arañas y luchar, finalmente, con el Jefe Ratón.



CRÉDITOS

INTERACTIVE VISION A/S

Productor ejecutivo

Jacob Buck

Productor

Piotr "Gigant" Gagatек

Idea

Jacob Buck

Allan Kirkeby

Diseño

Maciej "Bushi" Witkowski

Jacob Buck

Artistas gráficos

Marcin "Manayupa" Zdrojewski

Mariusz "Maszur" Kadewski

Marek "Agnus" Masłowski

Marek "Edvin" Sikorski

Krzysztof "Zyziu" Szkliniarz

Krystian "Kryzys" Bąk

Control de calidad

Grzegorz "Shield" Tarczyński

Przemysław "Plex" Plaskowicki

Allan Kirkeby

Christian Lillbäck

Jefe de programación

Bartosz Urbaniak

Programación

Rafal Icek

Pawel Hasid

Jacob Buck

Thomas Gjørup

Música y sonido

Pic Saint Loup

Agradecimientos

Sven Christensen

Martin Tørring

Henrik Kjeldsen

Mikkel Fredborg

Lasse Cleveland



Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc

1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at 1 877 404 GAME (4263).

Mon - Fri 9.00 - 5.00pm (PST)



INTERACTIVE VISION
www.iavgames.com

The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301 Santa Monica CA 90401
www.gamefactorygames.com • "Garfield" Character(s): © Paws. All Rights Reserved. PRINTED IN JAPAN